

KREATIVITAS ARI WULU SEBAGAI DJ DALAM EDM (*Electronic Dance Music*)

Hanolda Gema Akbar

Alumni Jurusan Etnomusikologi ISI Surakarta, tinggal di Karanganyar Jawa Tengah

ABSTRACT

EDM is an electronic music that is rising in popularity in the present era. This phenomenon that led to the birth of a young DJ, and also gave birth to a big festival with the theme of EDM. EDM has a relationship with the concept of DJ which is the operator who controls the music to be presented at every show. DJ has had a rapid development, which formerly departed from broadcaster radio. Now DJs can be found everywhere since EDM has expanded out of its normal place in discotheques.

Ari Wulu is a DJ who has different characters. The purpose of this research is to know the creativity of Ari Wulu which is explained based on the opinion of Rhodes using 4P consisting of Person, Press, Process, and Product. The result of the research is the creativity of Ari Wulu as a DJ in EDM, much influenced from his experience as an electronic music composer. The music form chosen by Ari Wulu is purely electronic music that has a repetitive rhythm and uses pentatonic melodies.

Kata Kunci : EDM, Ari Wulu, kreativitas, dan bentuk musik

Pendahuluan

Musik DJ akrab dikenal dengan musik dugem atau EDM (*Electronic Dance Music*). Musik DJ atau yang dikenal sekarang EDM, merupakan musik yang proses pembuatannya menggunakan *hardware* dan *software*. *Hardware* yang digunakan untuk pembuatan EDM antara lain komputer, dan *software* yang digunakan adalah FL Studio, Ableton Live, Reason, Acid Pro dan Traktor. EDM merupakan musik yang digunakan para DJ dalam pertunjukan.

Dahulu DJ mengalami kesulitan untuk mencari materi lagu yang sedang *trend* pada waktu itu. Hal tersebut dikarenakan produksi piringan hitam sangat sedikit. DJ saat ini sangat mudah dalam mencari referensi lagu yang sedang ngetren. Dengan bermodalkan internet, DJ dipermudah untuk mengetahui tentang lagu-lagu yang sedang ngetren. EDM memiliki berbagai macam *genre*. *Genre* yang umumnya dimainkan oleh DJ yaitu *drum n bass*, *trance*, *techno*, *house*, dan *dubstep*. DJ

dapat memainkan musiknya dengan durasi yang panjang antara 1 sampai 3 jam. Dalam pertunjukan, DJ membutuhkan peralatan CD Deck, laptop, *mixer audio*, dan efek. CD Deck merupakan sebuah perangkat yang berfungsi untuk media penyimpanan lagu. Laptop berperan sebagai media pengolahan dan alat kontrol dalam proses pembuatan struktur musik. *Mixer audio* memiliki peran sebagai media pengontrol audio yang akan dimainkan. Efek merupakan media tambahan yang berfungsi untuk memberikan bunyi yang tidak terdapat pada *mixer audio*.

DJ dalam pertunjukan didukung dengan peralatan tersebut bertujuan untuk menyajikan EDM kepada penonton. Kebanyakan penikmat EDM memiliki daya apresiasi tinggi dalam pertunjukan DJ. Ketika DJ tampil dan hasilnya kurang bagus, cenderung penikmat EDM hanya duduk di depan meja bar sembari minum dan berbicara dengan temannya. Namun sebaliknya, ketika DJ membawakan lagu-lagu yang ngetren cenderung penonton lebih bisa aktif. Aktif disini merupakan interaksi yang dilakukan penonton dengan DJ.

Dunia malam melahirkan banyak DJ ternama di semua belahan dunia. DJ Shadow, DJ Radar, dan DJ Logic merupakan DJ lama yang eksistensinya masih terdengar

oleh para penikmat EDM. Berkembangnya zaman, muncul DJ baru yang mulai berkeliaran di dunia malam. Fenomena EDM di era sekarang, melahirkan DJ muda antara lain Skrillex berasal dari Amerika, Martin Garrix dan Avicii berasal dari Eropa. Tidak kalah dari luar negeri, Indonesia banyak melahirkan DJ yaitu Devina, Winky Wirawan, dan lain- lain. Selain itu, DJ Indonesia sudah sampai ke ranah internasional, salah satunya adalah Angger Dimas.

Terdapat perbandingan yang mencolok dalam struktur pertunjukan antara DJ dahulu dengan DJ sekarang. Musik-musik yang dioperasikan oleh DJ zaman dahulu memiliki karakter pengulangan beat. Semenjak EDM masuk pasar musik dunia, EDM menjadi lagu utama untuk seorang DJ. Dulu EDM yang memiliki karakter pengulangan beat, berbeda jauh dengan EDM sekarang. Sekarang EDM mengalami perubahan dari bentuk musiknya semenjak masuk ke pasar musik dunia. EDM sekarang memiliki karakter musik yang sama dengan pengulangan beat tetapi diberikan tambahan lirik. Kebanyakan DJ sekarang menggunakan materi EDM yang mengangkat isu liriknya dengan tujuan agar bisa dinyanyikan bersama.



Foto Proses Ari Wulu dalam musik elektronik
(courtesy : Facebook Ari Wulu)

Fenomena tersebut tidak mempengaruhi oleh DJ asal Yogyakarta yaitu Ari Wulu. Ari Wulu merupakan DJ di Yogyakarta yang masih bertahan dengan karakter EDM dengan menggunakan materi pengulangan beat. Setiap Ari Wulu menunjukkan karyanya, mendapatkan apresiasi besar dari penikmat EDM. Setiap orang ketika di hadapkan dengan musik yang monoton atau pengulangan beat mengalami titik jenuh atau kebosanan. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan kreativitas seorang DJ dalam mengatur penonton di pertunjukan.

Kontruksi Musik Elektronik

Pembutan musik elektronik yang

disajikan oleh Ari Wulu berawal menggunakan *sequencer*. *Sequencer* merupakan perangkat lunak untuk merekam dan memainkan sebuah *sequencer* MIDI *event*. *Sequencer* memiliki *transmitter*, karena *sequencer* bertugas untuk mengirimkan MIDI *messages* yang tersimpan di dalam *sequence*, kepada perangkat lain seperti sintetaiser atau MIDI *output port*. *Sequencer* memiliki *receicer* karena salah satu tugasnya adalah merekam MIDI dan menyimpannya dalam sebuah *sequencer*. Musik elektronik yang disajikan Ari Wulu merupakan musik yang menggunakan alat musik elektronik yaitu MIDI, sintetaiser, *sampler*, *groove box*, dan *drum machine*.

1) MIDI

Musical Instrumen Digital Interface (MIDI) merupakan bahasa musik standar yang diterima secara umum dalam dunia musik digital (Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, 2004:2). MIDI adalah *interface* untuk perangkat elektronik dengan perangkat-perangkat yang berkaitan (Casabona, Helen, and David Frederick. 1987:5).

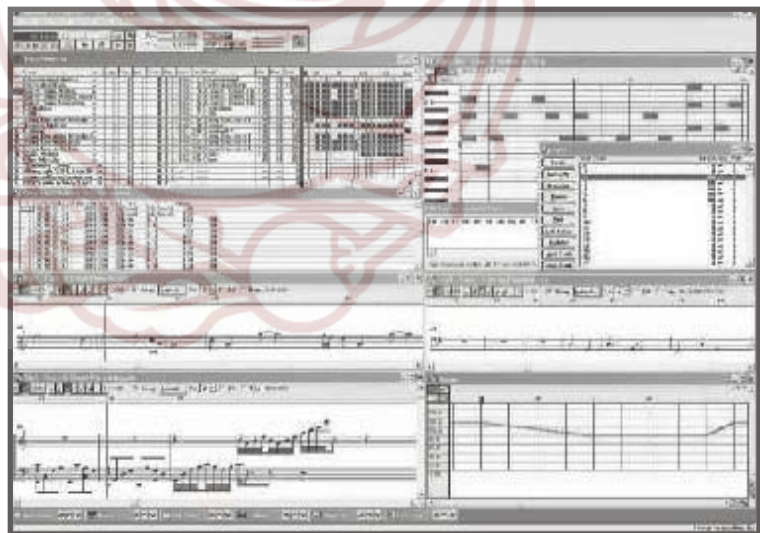
Menurut Paul Messick (1998:3) MIDI memiliki banyak definisi antara lain:

- ∞ Media untuk menghubungkan antara perangkat musik, komputer, dan perangkat lainnya.
- ∞ Media untuk memainkan suara yang telah diolah.
- ∞ Media untuk standarisasi protocol komunikasi.
- ∞ Berguna sebagai media untuk mengendailkan perangkat non musikal, seperti system pencahayaan pada sebuah pertunjukkan teater, tape rekorder, dan lain-lain.
- ∞ Sebuah kegiatan yang berhubungan erat dengan proses tetapi tidak dengan audio.
- ∞ Bentuk nyata dari proses pembuatan musik.
- ∞ Media yang dapat diubah-ubah (Dengan mudah dapat diubah-ubah mengganti not, waktu, dan bahkan bunyi yang dihasilkan oleh instrumen).

MIDI bukan merupakan:

- ∞ Media berbentuk audio.
- ∞ Media berupa gelombang audio.
- ∞ Media yang hanya digunakan *sound card* pada komputer.
- ∞ Media yang lambat dalam hitungan waktu yang sebenarnya.
- ∞ Media yang kecepatan tidak terbatas (tetap dapat membuat delay).

MIDI merupakan sebuah alat yang difungsikan untuk media komunikasi antar alat satu dengan yang lain (wawancara, Ari Wulu 19 April 2017). MIDI tidak mengenal bunyi dari not yang dihasilkan, melainkan dapat mengenali not yang dimainkan menurut waktu dan cara not tersebut dihasilkan. Proses pembuatan not menggunakan perangkat lunak yaitu *Cakewalk*.



Gambar 1. Tampilan Perangkat lunak Cakewalk (courtesy: Cakewalk)

2) Drum Machine

Russ menjelaskan bahwa ;

Traditional drum kits are large, heavy and loud. They also require considerable time to assemble, and recording drums and percussion in a studio can be a time consuming, exacting process. But drum and percussion sound are the perfect accompaniment and contrast to the strongly pitched sound produced by keyboard-based synthesizers, and therefore the application of electronic and synthesis to creating drum sounds has a long history. (Russ, 2009:336).

Russ menjelaskan bahwa *drum machine* merupakan instrumen musik elektronik yang di desain untuk mengimitasi bunyi dari drum, simbal, suara instrumen perkusi lainnya. Drum machine merupakan pengganti drum dalam musik elektronik. Kegunaan drum machine lebih diuntungkan dari pada menggunakan drum yang asli, dimana dari segi tempat tidak memakan banyak tempat, dan dari segi harga lebih murah. Lihat gambar berikut.



Gambar 2. Drum Machine Alesis SR-16
(courtesy: Alesis)

3) Sampler

Russ mengutarakan bahwa ;

A sampler is the name given to a piece of electronic musical equipment that record a sound, stores it and then replays it on demand. There are three important functions: 1) to record the sound, 2) to store the recording on some sort of storage medium, and 3) to replay the stored sound (2009:316).

Russ menjelaskan bahwa *sampler* merupakan bagian dari instrumen musik elektronik. *Sampler* memiliki tiga fungsi penting antara lain untuk merekam bunyi, menyimpan rekaman, dan memainkan ulang hasil rekaman yang tersimpan.

Russ menambahkan bahwa.

A Sampler combines all of these functions into one unit, and this makes it very different from almost all of the other examples of synthesizers described in this book. Most synthesizers can fulfill the last two functions-store and replay-but the distinguishing feature of a sampler is its ability to record sounds. This definition of a sampler in terms of its functionality is important because it enables a wide range of equipment to be classified as being samplers, whereas the commonly used term is often restricted to merely electronic musical equipments that store sounds in RAM (2009:317)''.

Russ memaparkan bahwa *sampler* merupakan pengkombinasian fungsi menjadi satu unit, dan membuat perangkat tersebut berbeda. Kebanyakan sintetaiser dapat berfungsi sebagai media meyimpan rekaman dan memutar ulang hasil rekaman tetapi itu berbeda dengan sampler, karena

tidak menghasilkan suara yang baru, sedangkan sintetaiser merupakan hardware yang di dalamnya terdapat bunyi yang mengimitasi dari alat musik organik. Untuk lebih jelasnya, dapat melihat contoh gambar di bawah ini.



Gambar 3. Sampler Boss SP-202
(courtesy : Boss)

sampler dapat merekam sara. Pengertian sampler dapat diartikan dari fungsinya karena penting. Sedangkan pengertian secara umum diartikan hanya sebagai peralatan musik elektronik yang dapat menyimpan suara didalam RAM.

Penjelasan di atas bahwa sampler merupakan bagian dari instrumen musik elektronik yang memiliki fungsi sebagai merekam suara. Sampler merupakan instrumen musik elektronik yang hampir sama dengan sintetaiser. Perbedaannya sampler dengan sintetaiser adalah sampler merupakan hardware yang di dalamnya terdapat rekaman suara yang sudah ada dan

4) Sintetaiser (*synthesizer*)

Sintetaiser adalah alat musik elektronik yang menggunakan satu atau lebih osilator yang menghasilkan frekuensi suara. Frekuensi suara kemudian diolah berdasarkan *timbre*, *pitch*, *amplitude* menjadi sebuah nada dan memiliki karakter bunyi instrumen musik. Sintetaiser merupakan sebuah alat musik elektronik yang mengimitasi suara dari berbagai alat musik yang berada di dunia. Untuk lebih jelasnya, dapat melihat contoh gambar di bawah ini.



Gambar 4. Sintetaiser Korg MikroKorg
(courtesy : Korg)

5) GroveBox

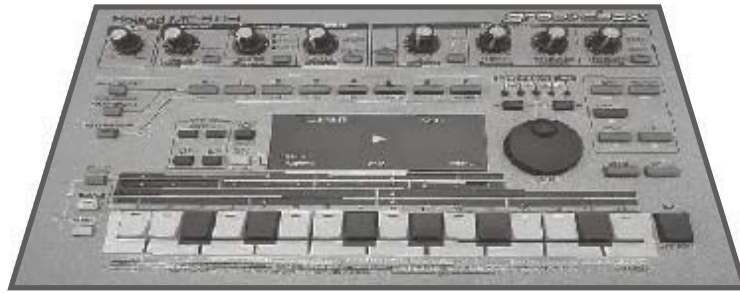
Russ mengutarakan bahwa.

Roland started calling out the MC-303 a 'groove box' but with success has come a price, because the phares 'groove box' has increasingly become a generic term for any composite device that incorporates a pattern or phrase- based sequencer, drum machine, sound source, effects and live performance controls. Putting all of these compoents together reflects the increasing integration that happened during the 1990s, and the result is a powerful stand-alone performance tool. The idea is very simple. The performer creates a number of phrases, and the puts those phrases together to produce the song in performance. Because the phrases will loop repeatedly unless you select a new one, the the structure and length of the song is not fixed. Repeting a line or two, or missing out part of a verse, is no longer a problem(2009:354).

Berawal dari Roland menyebut MC

303 adalah *groove box*. Istilah *groove box* merupakan gabungan dari pola atau *sequencer*, *drum machine*, sumber suara, efek, dan pengontrol secara langsung. *Groove box* tersusun dalam satu instrument yang mencerminkan integrase yang terjadi pada tahun 1990-an dan berhasil menciptakan peralatan yang dapat berdiri sendiri. Karena dapat melakukan *loop* berulang kali kecuali memilih baru, struktur dan panjang lagu tidak tetap. Pengulangan satu baris atau dua baris, atau kehingalan bagian dari lagu tidak menjadi sebuah masalah yang panjang.

Penjelasan di atas bahwa *Groove Box* merupakan *workstation*. Instrumen musik elektronik tersebut sudah terdapat sintetaiser, drum machine sekaligus *sequencer*. Alat tersebut dapat digunakan untuk membuat musik. Untuk lebih jelasnya, dapat melihat contoh gambar di bawah ini.



Gambar 5. Roland MC 303 merupakan Groove Box pertama kali oleh Ari Wulu (courtesy: Roland).

Garap

Musik elektronik merupakan hasil yang diciptakan oleh Ari Wulu. Dalam proses pembuatan sebuah karya, Ari Wulu membutuhkan sebuah ide dalam menggarap karyanya. Musik elektronik yang diciptakan oleh Ari Wulu memiliki karakter dengan pengulangan beat. Selain menggunakan pengulangan beat, musik elektronik yang ia ciptakan tidak memiliki unsur lirik.

Ari Wulu merupakan seorang komposer yang terjun dalam bidang musik elektronik. Berbeda jauh dengan ayahnya yang seorang komposer tradisi dan kontemporer di Yogyakarta, Sapto Raharjo merupakan faktor yang mendukung Ari Wulu dalam terjun di dalam bidang seni. Ari Wulu diperkenalkan musik peratama kali oleh ayahnya. Pada dasarnya, musik elektronik kebanyakan berpacu pada teori musik barat yang jauh dengan musik tradisi. Tetapi musik yang diciptakan Ari Wulu terdapat unsur musik tradisi. Ari Wulu menerapkan garap pentatonik yang menjadi

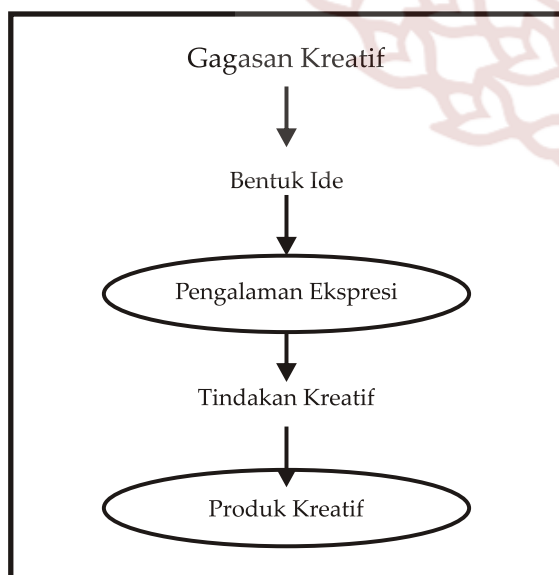
ciri khas dari musik tradisi. Hal tersebut memberikan pandangan baru terhadap penulis. Ari Wulu dalam membuat musik elektronik tidak lepas dari sosok ayahnya dengan memberikan unsur garap tradisi. Dalam karyanya, Ari Wulu membuat sebuah karya musik elektronik yang memiliki unsur tradisi yaitu *into the light*. Penulis akan menjabarkan garap *into the light* pada bab selanjutnya.

Karakteristik Ari Wulu dalam Mencipta Musik Elektronik

Dalam menciptakan sebuah karya, dibutuhkan proses yang panjang. Sebuah karya dikatakan sebagai produk kreatif jika karya yang diciptakan merupakan karya baru. Pemaparan tersebut jelas, bahwa di dalam sebuah proses kreatif membutuhkan konsep dan pemikiran yang matang untuk mendapatkan hasil yang bisa dikatakan sebagai produk kreatif. Faktor lain yang dibutuhkan Ari Wulu adalah kemampuan yang memadai dari seniman untuk mendapatkan karya yang maksimal.

Ari Wulu sebagai komposer musik tentu saja memiliki proses yang panjang dalam proses menciptakan sebuah musik. Proses tersebut melalui beberapa tahapan yaitu dari ide kreatif hingga menjadi sebuah produk kreatif. Supanggah memaparkan unsur garap terdiri dari ide garap, proses garap, tujuan garap, dan hasil garap. Pada proses garap, Supanggah menjelaskan bahwa proses garap terdiri dari bahan garap, penggarap, prabot garap, sarana garap, pertimbangan garap, dan penunjang garap. (Supanggah, 2005: 8-9)

Pemaparan di atas merupakan konsep garap dalam karawitan yang dijelaskan oleh Supanggah, dan penulis gunakan untuk mengkaji kreativitas Ari Wulu dalam menciptakan musik elektronik. Berikut proses kreativitas yang dilakukan oleh Ari Wulu.



Gambar 6. Bagan Pikiran dari pengamatan penulis kepada objek

Uraian bagan di atas sebenarnya lahir dari pengamatan penulis tentang teori garap yang ditulis oleh Supanggah dan juga membandingkan melalui pengamatan langsung kepada objek, yaitu Ari Wulu sebagai komposer musik yang memilih DJ sebagai media apresiasinya.

1. Gagasan kreatif

Gagasan kreatif merupakan langkah inspirasi atau ide yang muncul secara tidak sadar, hal yang ditujukan merupakan sebuah inspirasi yang berasal dari pengalaman yang dialami Ari Wulu dan lingkungan sekitar. Hal tersebut dapat menjadikan sebuah ide oleh Ari Wulu. Gagasan kreatif dapat muncul dimana saja dan kapan saja. Pemaparan tersebut merupakan langkah awal yang dijalani oleh Ari Wulu dalam menciptakan musik. Supanggah juga memaparkan dalam konsep garap bahwa;

Gagasan yang ada pada pikiran seniman yang mendasari garap, terutama dalam proses penciptaan seni. Ide garap dapat diperoleh seniman penggarap dari manapun, dimanapun, dalam bentuk apapun (termasuk permasalahan yang sedang dipikirkan seperti kerisauan, keprihatinan, kepedulian, keterpaksaan) dan melalui cara apapun, melalui pengalaman empiric, membaca buku, ilham, mimpi, melihat pertunjukkan, di kamar kecil, di pasar, melihat perempuan cantik, renungan,

termasuk juga cita-cita dari pengkarya seperti mengharapkan cinta kasih atau simpati dari orang atau pihak lain (Supanggah 2005:9).

2. Bentuk musik

Hal yang dimaksud adalah saat Ari Wulu menciptakan musik. Ari Wulu harus memiliki kepaahaman akan bentuk yang digagas. Semua itu terlahir dari gagasan kreatif atau ide awal sebuah penciptaan. 'Bentuk' dalam konteks penciptaan memiliki tujuan yang menjadi sebuah gagasan. Sebagai contoh mengenai bentuk adalah keinginan Ari Wulu dalam menciptakan musik elektronik dari sudut pandang bentuk musiknya. Ari Wulu cenderung membuat musik elektronik dengan mengenalkan bentuk musik yang murni elektronik dan tidak memilih mengenalkan musik elektronik melalui liriknya. Hasil tersebut dibawa Ari Wulu dalam playlist DJnya. Ari Wulu memilih semua genre elektronik untuk materi yang dimainkan, tidak sebatas mengikuti trend yang terjadi pada tahun sekarang. Tindakan yang dilakukan oleh Ari Wulu merupakan sebuah tindakan yang memiliki dasar pada pengetahuan kultur.

3. Pengalaman Ekspresi

Ekspresi, ditujukan pada sebuah ungkapan tentang rasa, pikiran, gagasan, cita-cita, fantasi dan lain sebagainya.

Ungkapan ekspresi merupakan sebuah tanggapan atau rangsangan atas berbagai fenomena sosial, kultur dan politik. Hal tersebut memungkinkan berjalanannya pengalaman subjektif dari seniman kepada orang lain. Ekspresi merupakan kristalisasi pengalaman subjektif seniman terhadap berbagai persoalan yang dipikirkan, direnungkan, dicita-citakan, diangan-angakan, dan apa yang difantasikan. Realitas menjadi sumber inspirasi lahirnya ide-ide dalam karya ciptaan seniman, sehingga menjadikan sebuah ide yang membutuhkan sarana pengungkap, karena ide bukanlah sekedar ide tetapi harus direalisasikan. Ari Wulu yang sebagai komposer musik tentu saja tidak terlepas dari pengalaman ekspresi yang dimilikinya, semua itu merupakan suatu pengalaman atau kejadian yang pernah dilewati Ari Wulu. Semua itu menjadikan pengalaman atau dasar ketika Ari Wulu menciptakan musik elektronik.

4. Tindakan Kreatif

Tindakan kreatif merupakan konsep dan ide gagasan dalam bentuk proses penciptaan lagu. Dalam teori Supanggah sudah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam proses garap dibagi menjadi enam tahapan. Keenam tahapan tersebut dikemukakan Supanggah merupakan tahap yang saling berkesinambungan satu sama lain yang

diterapkan dalam proses penciptaan lagu. Keenam tahapan tersebut akan dibahas peneliti pada sub bab selanjutnya.

5. Produk Kreatif

Serangkaian proses kreatif yang dilakukan Ari Wulu pada akhirnya menghasilkan sebuah karya berupa musik elektronik. Musik elektronik merupakan sebuah produk yang dihasilkan oleh Ari Wulu. Proses kreatif yang dilakukan Ari Wulu merupakan proses sampai sekarang masih terus dilakukan. Tahapan-tahapan yang dilalui Ari Wulu memiliki keterkaitan dengan beberapa hasil yang sudah dicapai dan mengalami perkembangan untuk mendapatkan hasil yang baru. Kembali pada teori Supanggah bahwa proses garap memiliki enam tahapan. Keenam tahapan tersebut merupakan tahapan yang saling berkaitan satu sama lain yang diterapkan dalam proses penciptaan.

1. Penggarap

“Penggarap merupakan seorang seniman atau penyusun (pencipta atau pengubah) sebagai pelaku garap” (Supanggah, 2005:10). Hal tersebut bahwa seniman merupakan elemen yang sangat penting, tanpa adanya seorang seniman, sebuah bentuk sajian tidak akan terwujud. Penggarap dapat diartikan sebagai pribadi kreatif dan semua itu ditunjukkan oleh Ari

Wulu yang mampu menciptakan karya berupa musik elektronik. Selain pencipta karya, Ari Wulu merupakan seorang komposer musik.

2. Bahan Garap

Definisi dari bahan garap sendiri telah dijelaskan oleh Supanggah bahwa.

Bahan garap adalah materi dasar, bahan pokok atau bahan mentah yang akan diacu, dimasak atau digarap oleh seseorang atau sekelompok musisi (seniman) dalam sebuah penyajian musik (Supanggah, 2005:9).

Bahan garap di sini adalah ide atau gagasan yang dimiliki Ari Wulu untuk dijadikan menjadi sebuah karya musik elektronik. Dalam setiap musik yang disajikan, Ari Wulu merupakan DJ yang tidak melihat dari lagu-lagu yang sedang ngetrend pada tahun ini melainkan bertahan pada bentuk musiknya. Seperti yang paparkan pada lagu elektronik yang sedang tenar di era sekarang, kebanyakan mengangkat musik tersebut dengan liriknya. Memang hasil yang diciptakan merupakan musik elektronik tetapi lebih cenderung tertuju pada liriknya yang memudahkan pendengar untuk menikmati musik tersebut. Ari Wulu menggunakan ide atau gagasannya untuk mengatur penontonnya dengan bentuk musik elektronik yang ia sajikan. Ari Wulu sebelum terjun dalam dunia DJ merupakan seorang komposer musik elektronik. Ari

Wulu memilih DJ sebagai media outputnya dalam ia berkarya musik elektronik. Bahan yang ia garap merupakan bentuk musiknya.

Musik elektronik yang diciptakan oleh Ari Wulu memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut terletak pada temponya. Ari Wulu menggunakan tempo cepat karena keinginannya sendiri. Tempo cepat dalam musik elektronik identik dengan aliran broken beat dan drum n bass. Broken beat dan drum n bass merupakan aliran atau genre musik elektronik yang memiliki tempo antara 160-180BPM. Pemilihan aliran tersebut merupakan pengaruh dari pengalaman yang pernah dialami Ari Wulu. Pada bangku SMA, Ari Wulu sangat menyukai musik metal. Musik metal merupakan musik yang memiliki karakteristik tempo yang cepat. Selain memiliki tempo yang cepat, musik metal menunjukkan bahwa musik tersebut merupakan musik untuk para lelaki. Kesukaannya pada musik metal memberikan celah pada Ari Wulu. Kesukaannya pada musik metal, berpengaruh pada karya musik elektronik yang ia ciptakan. Pada bab 2, Ari Wulu memaparkan bahwa musik elektronik pertama yang ia ciptakan merupakan aliran industrial. Industrial merupakan aliran musik elektronik yang memiliki karakteristik bunyi-bunyi benda di dalam area pabrik (wawancara, Ari Wulu 5 April

2017). Selain memiliki bunyi-bunyi dalam area pabrik, aliran tersebut memiliki tempo yang cepat yaitu 160-180 BPM. Ari Wulu memilih aliran tersebut karena dapat menjembatani kesukaannya musik metal dalam musik elektronik. Selain tempo, karya musik elektronik yang diciptakan Ari Wulu memiliki bunyi-bunyi futuristik. Futuristik disini merupakan bunyi-bunyi yang berupa khayalan seperti bunyi ufo. Salah satu contohnya karya Ari Wulu dengan judul Apollo Adventure. Karya tersebut menceritakan tentang suasana yang ada di luar angkasa (wawancara, Ari Wulu 5 April 2017). Dari pengalaman tersebut, berpengaruh pada karya musik elektronik yang ia ciptakan. Penulis akan menjabarkan musik elektronik yang dibuat Ari Wulu pada sub bab selanjutnya.

3. Sarana Garap

Sarana garap merupakan konsep yang dimiliki oleh Ari Wulu. Sarana garap merupakan sebuah gagasan atau ide yang masih terpikir oleh Ari Wulu dan tentunya bersifat kasat mata. Supanggah memperjelas tentang sarana garap bahwa.

Sarana garap yang saya maksud adalah perangkat (set) lunak yang tidak kasat indera. Sarana garap ini berupa konsep musical atau aturan atau norma yang telah terbentuk oleh tradisi (Supanggah, 2005;14).

Konsep musikal yang dimiliki Ari Wulu merupakan sarana yang dipikirkan dalam proses kreatif dalam menciptakan musik. Untuk mengetahui konsep musikal diperlukan teori garap, lebih spesifikasinya ke arah garap. Kemampuan musikal yang dimiliki Ari Wulu merupakan modal dasar dalam menciptakan sebuah musik elektronik. Terbukti bahwa ketika seseorang ingin menciptakan sebuah karya, memiliki karakter tersendiri dari pada orang yang sama sekali tidak memiliki konsep atau kemampuan musikal. Dengan demikian akan menghasilkan produk yang berbeda dengan seseorang yang memiliki kemampuan atau konsep. Jelas sekali bahwa konsep musikal merupakan elemen penting dalam sebuah proses penciptaan musik.

Dalam musik yang diciptakan Ari Wulu, memiliki karakteristik tersendiri pada struktur musiknya. Hal tersebut merupakan musikalitas yang dimiliki oleh Ari Wulu. Musikalitas yang dimiliki Ari Wulu tergambar pada karya musik elektronik yang ia ciptakan salah satu Apollo

Adventure. Apollo Adventure merupakan musik elektronik ciptaan Ari Wulu yang bentuk musiknya dipengaruhi pada pengalaman yang ia alami. Seperti pemaparan penulis pada materi garap, bahwa pengalaman Ari Wulu dalam musik elektronik berpengaruh pada hasil karyanya. Apollo Adventure merupakan karya musik yang memiliki tempo cepat. Selain tempo cepat, Ari Wulu menggunakan repetisi nada dan pengulangan beat.



Gambar 7. Notasi Lagu Apollo Adventure

Selain Apollo Adventure, Ari Wulu menciptakan sebuah musik elektronik dengan konsep kombinasi antara musik tradisi dan musik elektronik yaitu into the light. Into the light merupakan karya musik

elektronik yang memiliki tempo rendah. Selain tempo rendah, karya tersebut terdengar santai berbeda dengan karya Ari Wulu yang berjudul Apollo Adventure. Into the light merupakan karya musik elektronik yang awalnya digunakan Ari Wulu untuk kepentingannya sendiri. Ari Wulu memaparkan bahwa.

Lagu ini (into the light) terbentuk bertujuan untuk acara pernikahanku. Sebelum nikah, saya memiliki keinginan untuk mengganti suasana pernikahan jawa dengan versiku sendiri. Into the light terdengar seperti gendhing jawa yang dikemas dengan musik elektronik. Orang mendengar pertama kali memiliki asumsi bahwa saya membuatnya dengan instrument gamelan. Tetapi kenyataannya tidak, saya sama sekali tidak menggunakan instrument gamelan melainkan murni menggunakan software. Anggapan orang menilai karyaku itu mungkin kental karena adanya nada pentatonis jawa. Lagu itu saya gunakan untuk menggantikan iringan kebo giro (wawancara, Ari Wulu 5 April 2017).

Selain Ari Wulu menciptakan musik elektronik dengan konsep musik barat, ia

juga menciptakan musik elektronik dengan mengangkat konsep musik tradisi. Salah satunya karya into the light. Penciptaan karya tersebut tidak luput dengan adanya faktor dari seorang ayahnya. Ayahnya merupakan komposer kontemporer di Yogyakarta yaitu Sapto Rahardjo. Sebagai seorang komposer musik elektronik yang identik musik barat, Ari Wulu tetap tidak lupa akan budayanya sendiri.



Gambar 8. Notasi Into The Light

Dalam pemaparannya, Ari Wulu dalam pembuatan karya Into The Light tidak menggunakan instrument gamelan jawa melainkan murni menggunakan perangkat lunak. Ari Wulu menekankan bahwa karya into the light merupakan interpretasi

gamelan (wawancara, Ari Wulu 4 April 2017). Pada transkrip notasi into the light, Ari Wulu menggunakan nada barat. Pada motif pertama, Ari Wulu menggunakan nada 1 (do) 7 (si) 1 (do) 6 (la). Berlanjut pada birama kedua, Ari Wulu menggunakan nada 6 (la) 5 (sol) 6 (la) 4 (fa).

4. Prabot garap

Dalam proses kreatif yang terdapat pada karya Ari Wulu merupakan sebuah sajian musik elektronik. Laptop merupakan perangkat yang biasa digunakan Ari Wulu sebagai sarana untuk membuat musik elektronik. Supanggah memaparkan bahwa definisi dari prabot garap adalah.

Alat yang dimaksud adalah benda fisik yang berupa alat/instrument musik yang digunakan oleh para musisi sebagai sarana mengungkapkan perasaan atau gagasan musikalnya lewat media bunyi (Supanggah, 2005;12).

Prabot garap merupakan hal terpenting, karena kebanyakan seorang komposer musik menganggap bahwa instrument atau alat musik merupakan alat wajib yang harus ada. Ari Wulu memiliki perbedaan dimana ia menggunakan laptop dan software untuk menuangkan ide gagasannya dalam menciptakan sebuah musik elektronik. Semua itu didasari oleh konsep yang disusun sebelumnya, dari

konsep tersebut memiliki peranan penting dalam serangkaian dalam proses penciptaan musik elektronik.

5. Pertimbangan Garap

Karya musik yang diciptakan oleh Ari Wulu merupakan pertimbangan garap yang lebih ditekankan pada pengalaman yang ia alami. Pengalaman tersebut ketika Ari Wulu menemukan sebuah ide baru dan ide tersebut dikembangkan hingga menjadikan hal yang baru. Supanggah memaparkan bahwa.

Pertimbangan garap adalah beberapa hal yang mendorong atau menjadi pertimbangan utama dari penggarap atau musisi untuk melakukan garap, menyajikan suatu komposisi/ gendhing melalui sajian ricikan yang dimainkannya atau vocal (Supanggah, 2005:20).

Pemaparan diatas menegaskan bahwa pertimbangan garap memiliki peran penting sebagai pendorong Ari Wulu dalam menciptakan sebuah musik elektronik. Dorongan tersebut dapat muncul dari ia sendiri dan lingkungan luar. Jika dikaitkan dengan pembahasan sebelumnya dorongan ini juga bisa terjadi pada penentuan ide. Dikarenakan dalam menentukan ide dibutuhkan dorongan dan pertimbangan.

Dalam pembuatan karya musik elektronik, Ari Wulu memiliki pertimbangan

dalam proses pembuatannya. Berkaitan dengan bentuk musiknya, Ari Wulu membuat musik dengan konsep tidak menggunakan lirik. Konsep tersebut digunakan oleh Ari Wulu karena musik elektronik yang ia buat merupakan gaya tersendiri. Ari Wulu memaparkan bahwa musik elektronik yang ia buat merupakan musik yang menggambarkan karakteristik Ari Wulu (wawancara, Ari Wulu 5 April 2017).

Selain menjadi kekhasan, Ari mempertimbangkan pada proses pembuatan musiknya. Berawal dengan peralatan analog atau peralatan murni musik elektronik dan sekarang hanya menggunakan laptop dan perangkat lunak saja. Alasan Ari Wulu berpindah dari analog ke laptop merupakan faktor finansial. Dalam proses pembuatan karya musik elektronik dengan menggunakan instrument analog musik elektronik membutuhkan delapan alat. Selain harganya alat yang mahal, Ari Wulu perlu mengikuti perkembangan alat tersebut karena berpengaruh pada kualitas suara (wawancara, Ari Wulu 4 April 2017). Seiring berjalannya waktu, muncul perangkat lunak yang memiliki fungsi sama dengan instrument musik elektronik. Ari Wulu memilih berpindah dengan menggunakan perangkat lunak dalam proses penciptaannya. Selain lebih efisien tempat dan waktu, hal tersebut juga tidak menguras finansia;

6. Penunjang Garap

Penunjang garap diperjelas oleh Supanggah bahwa;

Penunjang garap adalah hal-hal yang tidak langsung berhubungan dengan urusan kesenian apalagi musical. Namun, dalam kenyataannya sangat sering mempengaruhi pengrawit dalam menyajikan atau melakukan garap gendhing. Penunjang garap dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu internal, eksternal, dan motivasi (Supanggah, 2005:21-22).

Penunjang garap dapat disimpulkan menjadi sebuah dorongan baik internal maupun eksternal. Dorongan internal lebih dipengaruhi oleh faktor kejiwaan contohnya adalah kondisi pikiran yang akan berpengaruh pada keinginan pencipta untuk menggarap karyanya. Selain itu, ketika proses menciptakan sebuah musik elektronik berlangsung, tentu saja semuanya tidak mutlak dari apa yang dipikirkan Ari Wulu, melainkan juga dorongan-dorongan dari pihak luar yaitu keluarga, teman, lingkungan, dan sebagainya. Selain itu motivasi dari kalangan luar sangat dibutuhkan dalam proses penciptaan musiknya.

Daftar Pustaka

Casabona, Helen and David Frederick. 1987. *Using MIDI: A volume in the keyboard magazine library for electronic musicians*. Alfred Publishing. Van Nuys. California.

Tim Peneleitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2004. *Pengolahan audio dengan Cakewalk pro*. Salemba infotek. Jakarta. Indonesia.

Messic, Paul. 1998. *Maximum MIDI: Music Apllication in C++*. Manning. Greenwich, UK.

Russ, Martin. 2009. *Sound Synthesis and Sampling*. United State of America : Focal Press.

Supanggah, Rahayu. 2002. *Botheakan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Narasumber

1. Ari Wulu. (37 Tahun), objek dalam penelitian ini sekaligus sebagai narasumber utama. Perumahan Sorosutan Indah S-34, Yogyakarta.

